

EXPEDITION: THE ROLEPLAYING CARD GAME

THE ADVENTURER'S GUIDE TO PRINTING

BEFORE YOU BEGIN: Many printers (especially consumer printers) don't handle front-back alignment well. You may end up with up to a 1/8" offset between the front and back of cards. If you think this will bug you, you can buy a professionally printed full-color copy at ExpeditionGame.com/store for just \$30.

- I. Download this PDF and take it to your local print shop.
- II. Have it printed on heavy white cardstock (ideally 80-pound or heavier).
- III. Make sure to print double-sided, and to set to document to 100% zoom.
- IV. Cut the cards using a paper cutter. The more precise you are, the easier they'll be to handle later.
- V. Secure your cards with a box or rubber band.
- VI. Accessories: You'll need at least a dozen tracking clips (such as paper clips) and a d20 die.
- VII. Rules: All of the rules are in the app! Get it for web, Android and iOS at ExpeditionGame.com/app
- VIII. That's all it takes - now prepare to adventure!

TERMS OF USE

We hope you enjoy your adventures!

Expedition is free to use under the Creative Commons BY-NC-SA 4.0 license. You can read more about the license at <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

These are the terms of the copyright:

ATTRIBUTION: You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

NONCOMMERCIAL: You may not use the material for commercial purposes.

SHAREALIKE: If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original.

You must also comply with the Laws of Man and Nature. Do not use any form of this game for nefarious purposes like libel, slander, copyright infringement or harassment. If you break the law and get in trouble for it, Expedition is free of all liability.



BOLA DE FOGO



$$\geq 11$$

$$\oplus 2$$

SUCESSO: Cause 3 pontos de dano.

≥ 20 : Cause o dobro de dano.

< 11 : Sofra 2 pontos de dano.

Você conjura uma bola de fogo ardente e a arremessa nos seus inimigos.



GUARDA ARCANA



$$\geq 7$$

\oplus Todos os Aventureiros

SUCESSO: Você recupera 2 pontos de vida.

Todos os outros aventureiros recuperam 1 ponto de vida.

≥ 20 : Recupere o dobro de pontos de vida.

≤ 1 : Os inimigos recuperam 1 ponto de vida

Um totem se levanta do solo, oferecendo força a seus aliados.



NEVASCA



$$\geq 5$$

$$\oplus$$
 Tudo

SUCESSO: Cause 1 ponto de dano em todos os aliados, inimigos e transeuntes.

≥ 20 : Cause o dobro de dano.

≤ 1 : Cause o dobro de dano.

Com um sopro gelado você conjura uma terrível tempestade de neve.



RELÂMPAGO EM ARCO



$$\geq 8$$

$$\oplus 1$$

SUCESSO: Cause 2 pontos de dano.

Você pode jogar Relâmpago em Arco em um novo alvo não atingido pelo Relâmpago em Arco nesta rodada.

≥ 20 : Cause o dobro de dano.

≤ 1 : Sofra 2 pontos de dano.

Relâmpago salta da sua arma para o inimigo, depois para outro...



CANAL



$$\geq 10$$

$$\oplus$$
 Si mesmo

SUCESSO: Jogue duas habilidades da sua mão.

≥ 20 : + 2 nos dois lançamentos.

< 10 : Puxe uma habilidade a menos na próxima rodada.

Você concentra seu conhecimento das artes arcanas, liberando uma explosão de magia.



CLONE



$$\geq 5$$

$$\oplus$$
 1 Aventureiro

SUCESSO: O alvo joga sua primeira habilidade mais uma vez.

≥ 20 : Escolha mais um alvo.

≤ 1 : Sofra pontos de dano igual à soma da categoria do inimigo.

O ar brilha em antecipação quando uma forma se divide em duas.



ESTALO GELADO



$$\geq 8$$

$$\oplus 1$$

SUCESSO: Cause 2 pontos de dano.

O alvo recebe 1 ponto de dano extra de qualquer outra habilidade nesta rodada.

≥ 20 : Cause 2 pontos de dano extra.

≤ 1 : Sofra 3 pontos de dano.

Você conjura uma geada penetrante que congela seu inimigo.



GUARDA DEFENSIVA



$$\geq 12$$

\oplus Todos os Aventureiros

SUCESSO: Os Inimigos não causam dano nesta rodada.

≥ 20 : Os aventureiros também recuperam 2 pontos de vida.

≤ 1 : Os inimigos não sofrem nenhum dano nesta rodada.

Você levanta as duas mãos, produzindo uma névoa protetora azul.



RAIO DE CALOR



$$\geq 11$$

$$\oplus 1$$

SUCESSO: Cause 2 pontos de dano.

O alvo recebe 2 pontos de dano extra de qualquer outra habilidade nesta rodada.

≥ 20 : Cause 2 pontos de dano extra.

≤ 1 : Sofra 4 pontos de dano.

Está na hora de trazer o calor.

Mágica



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mágica



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mágica



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mágica



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mágica



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mágica



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mágica



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mágica



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mágica



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game



FUNIL GEADA



≥ 9

⚡ 2

SUCESSO: Cause 2 pontos de dano.

≥ 20: Cause o dobro de dano.

≤ 1: Sofra 2 pontos de dano.

Você transfere energia térmica de um lugar para o outro.



NÉVOA CURATIVA



≥ 8

⚡ Todos os Aventureiros.

SUCESSO: Os aventureiros recuperam 2 pontos de vida.

≥ 20: Recupere o dobro de pontos de vida.

≤ 1: Os inimigos recuperam 2 pontos de vida.

Uma fina camada de névoa cobre as feridas abertas dos seus aliados.



ESTILHAÇO DE GELO



≥ 7

⚡ 1

SUCESSO: Cause 3 pontos de dano.

≥ 20: Cause o dobro de dano.

≤ 1: Sofra 3 pontos de dano.

Estilhaços de gelo se materializam e aceleram na direção do seu alvo.



INCENDIAR



≥ 6

⚡ 1

SUCESSO: O alvo recebe 2 pontos de dano extra de qualquer outra habilidade nesta rodada.

≥ 20: Dobre o dano extra.

≤ 1: Sofra 2 pontos de dano.

Você materializa chamas e concentra-as em um ponto específico.



IMBUIR



≥ 7

⚡ 1 Aventureiro

SUCESSO: +5 para o primeiro lançamento do alvo nesta rodada.

≥ 20: Aplique a 1 alvo extra.

≤ 1: -5 na sua próxima rodada.

Você captura os elementos em sua mente e os desenha em aço gelado.



RELÂMPAGO



≥ 10

⚡ 1

SUCESSO: Cause 4 pontos de dano.

≥ 20: O alvo primeiro recebe dano de Mágica igual a 1/2 da sua vida atual.

≤ 1: Sofra 4 pontos de dano.

Você invoca um raio de pura energia elétrica dos céus.



MÍSSIL MÁGICO



≥ 5

⚡ 1

SUCESSO: Cause 2 pontos de dano.

≥ 20: Cause o dobro de dano.

≤ 1: Sofra 1 ponto de dano.

Uma bola de luz de várias cores é disparada em direção ao alvo.



ARMA FÁSICA



≥ 7

⚡ 1

SUCESSO: Cause 2 pontos de dano da classe de sua escolha.

≥ 20: Cause o dobro de dano.

≤ 1: Sofra 2 pontos de dano.

Você conjura uma arma para atacar o ponto fraco do seu alvo.



MUDANÇA FÁSICA



≥ 8

⚡ Si mesmo

SUCESSO: Recupere 2 pontos de vida e não receba dano nesta rodada.

≥ 20: Recupere o dobro de pontos de vida.

≤ 1: Um inimigo de sua escolha recupera 3 pontos de vida.

A luz se dobra ao seu redor enquanto você caminha firmemente para dentro de outro plano astral.

Mágica



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mágica



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mágica



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mágica



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mágica



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mágica



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mágica



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mágica



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mágica




Habilidade


EXPEDITION
the roleplaying card game


 ONDA DE SHOQUE 

 ≥ 12

 Todos os inimigos

SUCESSO: Cause 2 pontos de dano.

 ≥ 20 : Cause o dobro de dano.

 < 12 : Todos os aliados e inimigos sofrem 1 ponto de dano mágico.


Você golpeia o chão com sua arma; Disparando relâmpagos.


 FOGO DAS ALMAS 

 ≥ 10

 1

SUCESSO: Cause dano igual ao número de inimigos e aliados abatidos.

 ≥ 20 : Cause o dobro de dano.

 ≤ 1 : Você recebe o dano.


Você torce as almas dos caídos em um inferno flamejante.


 ESMAGAR 

 ≥ 7

 1

SUCESSO: Cause 3 pontos de dano.


 ≥ 20 : Cause o dobro de dano.

 ≤ 1 : Sofra 3 pontos de dano.


Você atinge o inimigo com uma pancada rápida.


 BERSERK 

 ≥ 8

 Si mesmo

SUCESSO: Na próxima rodada, cause e sofra o dobro de pontos.

 ≥ 20 : Cause e sofra 4x os pontos.

 ≤ 1 : Cause o dano normal, mas sofra o dobro de pontos.

Se você vai morrer esta noite, então eles também irão.


 IRA SANGUÍNEA 


 ≥ 6

 Si mesmo

SUCESSO: Jogue uma habilidade da sua mão.

Dobre o efeito dela caso você esteja com 1/2 ou menos de vida.

 ≥ 20 : Jogue a habilidade duas vezes.

 ≤ 1 : Você recebe o dobro de dano nesta rodada.


Sua fúria é tão grande que você ignora o fim da sua rodada.


 SEDE DE SANGUE 

 \geq SUA VIDA

 1

SUCESSO: Cause 4 pontos de dano.

 ≥ 20 : Cause o dobro de dano.

 ≤ 1 : Sofra 4 pontos de dano.


Faça-os sentir a sua dor.


 ATACAR 

 ≥ 9

 1

SUCESSO: Cause 5 pontos de dano.

 ≥ 20 : Cause o dobro de dano.

 < 9 : Sofra 3 pontos de dano.


Ninguém vive pra sempre!


 CONTRA-ATAQUE 

 ≥ 8

 1

SUCESSO: Cause dano igual ao dano que você sofreu dos inimigos nesta rodada (não incluindo Onda, antes das reduções).

 ≥ 20 : Cause o dobro de dano.

 ≤ 1 : Você recebe o dobro de dano nesta rodada.


Cada ataque deles é uma oportunidade para atacar de volta.


 DESESPERO 

 ≥ 9

 1

SUCESSO: Cause dano igual a sua vida máxima menos sua vida atual.

 ≥ 20 : Cause o dobro de dano.

 ≤ 1 : Sua vida será reduzida a 0.

A dor apenas te faz mais forte.

Corpo-a-corpo



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mágica



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Mágica



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Corpo-a-corpo



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Corpo-a-corpo



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Corpo-a-corpo



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Corpo-a-corpo



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Corpo-a-corpo



Habilidade



EXPEDITION
the roleplaying card game

Corpo-a-corpo



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game



 **SIMULAÇÃO** 

≥ 6
1

SUCESSO: Cause 2 pontos de dano.

≥ 20 : Cause o dobro de dano.
 < 6 : Sofra 1 ponto de dano.

Esteja onde a lâmina do inimigo não está.



 **SEQUÊNCIA** 

≥ 6
Si mesmo

SUCESSO: Considere outra habilidade da sua mão como $= 15$.

≥ 20 : Considere a habilidade como $= 20$
 < 6 : Sofra 4 pontos de dano.

O inimigo está desequilibrado - rápido, ataque!

 **DÁ QUE EU DEVOLVO** 



≥ 8
1

SUCESSO: Sofra dano equivalente à seus pontos de vida atual.

Cause esse dano como dano de Corpo-a-corpo.

≥ 20 : Cause o dobro de dano.
 ≤ 1 : Sofra 2 pontos de dano.

O ataque deles criou uma abertura.



 **LUTA CORPORAL** 

≥ 5
1

SUCESSO: Cause 4 pontos de dano e sofra 2 pontos de dano.

≥ 20 : Cause o dobro de dano.
 < 5 : Sofra 2 pontos de dano.

Agarre. Não solte!

 **PORRETE DE CARNE** 



≥ 7
1

SUCESSO: Cause 2 pontos de dano.

Dobre o efeito caso, no mínimo, um aliado ou inimigo tenham sido abatidos.

≥ 20 : Cause o dobro de dano.
 ≤ 1 : Sofra 5 pontos de dano.

Você arranca um membro de um inimigo abatido e o usa como um porrete.



 **CONTINUE AVANÇANDO** 

\geq SUA VIDA
1

SUCESSO: Cause 1 ponto de dano e jogue uma habilidade da sua mão.

≥ 20 : Cause o dobro de dano.
 ≤ 1 : Sofra 2 pontos de dano.

Está na hora deles morrerem.

 **AGRESSÃO** 



≥ 10
1

SUCESSO: Cause 3 pontos de dano.

Caso o alvo esteja abaixo de 1/2 da vida, cause 2 danos extra.

≥ 20 : Cause o dobro de dano.
 ≤ 1 : Sofra 3 pontos de dano.

Continue batendo!



 **FÚRIA** 

≥ 6
1

SUCESSO: Cause 8 pontos de dano e sofra 4 pontos de dano.

≥ 20 : Cause o dobro de dano.
 < 6 : Sofra 4 pontos de dano.

Você cerra sua mandíbula e luta em meio à dor.

 **GOLPE TRESPASSANTE** 

\geq VIDA DO ALVO
1

SUCESSO: Cause 2 pontos de dano.

≥ 20 : Cause o dobro de dano.
 ≤ 1 : Sofra 2 pontos de dano.

Você golpeia com uma força enorme.

Corpo-a-corpo



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Corpo-a-corpo



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Corpo-a-corpo



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Corpo-a-corpo



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Corpo-a-corpo



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Corpo-a-corpo



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Corpo-a-corpo



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Corpo-a-corpo



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Corpo-a-corpo



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game



ESTRONDO



≥ 8
⚔ 1

SUCESSO: Cause 2 pontos de dano.

≥ 20: O alvo primeiro recebe dano de Corpo-a-corpo igual a 1/2 da sua vida atual.

≤ 1: Sofra 2 pontos de dano.

Esmague o seu alvo no chão!



GOLPE DIVIDIDO



≥ 10
⚔ 2

SUCESSO: Cause 2 pontos de dano.

Se o Golpe Dividido reduzir a vida de um alvo a 0, você pode sofrer 2 danos para usá-lo novamente sem precisar de outro lançamento.

≥ 20: Cause o dobro de dano.

≤ 1: Sofra 2 pontos de dano.

Dois ataques são melhores do que um só.



LÂMINA AFIADA



≥ 9
⚔ 1

SUCESSO: Cause 3 pontos de dano.

Se a Lâmina Afiada reduzir a vida de um alvo a 0, você pode causar 3 pontos de dano de Corpo-a-corpo a um alvo extra.

≥ 20: Cause o dobro de dano.

≤ 1: Sofra 3 pontos de dano.

Golpeie uma vez, mate duas.



REDEMOINHO



≥ 7
⚔ 3

SUCESSO: Cause 3 pontos de dano em cada alvo e sofra 3 pontos de dano.

≥ 20: Cause o dobro de dano.

< 7: Sofra 3 pontos de dano.

Rodeado? Não por muito tempo.



MARCHA DE BATALHA



≥ 10

⚔ Todos os aventureiros

SUCESSO: Os aventureiros não sofrem dano dos inimigos nesta rodada.

≥ 20: Os aventureiros também recuperam 2 pontos de vida.

≤ 1: Os inimigos não sofrem dano nesta rodada.

Um ritmo 2/4 potenciador reforça seu aliados.



CADENZA



≥ 7

⚔ Todos os aventureiros

SUCESSO: Aventureiros que causarem dano em inimigos nesta rodada recuperam 4 pontos de vida.

≥ 20: Recupere o dobro de pontos de vida.

≤ 1: Os inimigos recuperam 3 pontos de vida.

Um rápido e magistral interlúdio ajuda seu grupo a perder sua exaustão.



CHARME



≥ VIDA DO ALVO
⚔ 1

SUCESSO: O alvo sofre 2 pontos de dano extra de todas as outras habilidades nesta rodada.

≥ 20: Aumente o dano extra para 4.

≤ 1: Sofra 2 pontos de dano.

A música fala mais alto que as palavras.



CRESCENDO



≥ 7
⚔ 1

SUCESSO: Uma das habilidades do alvo afeta 2 alvos extras.

≥ 20: Aumente os alvos extra afetados para 3.

≤ 1: Provoque uma Onda inimiga.

Você energiza seu alvo com música.



TRÍTONO



≥ 10
⚔ Si mesmo

SUCESSO: Imediatamente puxe uma carta de espólio de nível 1.

≥ 20: Puxe uma carta de espólio extra..

< 10: Caso tenha qualquer Espólio de nível 1, você deve descartar um.

Um acorde atonal te ajuda a distrair seu inimigo para te levar ao bolso dele.

Corpo-a-corpo



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Corpo-a-corpo



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Corpo-a-corpo



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Música



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

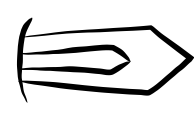
Música



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Corpo-a-corpo



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Música



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Música



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Música



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game



DIMINUENDO



≥ 7

♣ Todos os aventureiros

SUCESSO: Aventureiros com 1 ponto de vida ou mais não podem descer abaixo de 1 nesta rodada.

≥ 20: Aventureiros também não sofrem dano nesta rodada.

≤ 1: Todos os aventureiros sofrem 1 ponto de dano.

A música desacelera e aquieta.



FINALE



≥ 10

♣ 1

SUCESSO: Cause 6 pontos de dano em um alvo com 6 pontos de vida ou menos.

≥ 20: Escolha mais um alvo.

≤ 1: Sofra 2 pontos de dano.

Enquanto a última nota desaparece no silêncio, seu alvo desfalece.



HARMONIA



≥ 10

♣ Todos os aventureiros

SUCESSO: Aventureiros podem escolher qual tipo de dano suas habilidades causaram nesta rodada.

≥ 20: Os aventureiros, também, causam 1 ponto de dano extra nesta rodada.

≤ 1: Todos os aventureiros sofrem 1 ponto de dano.

Você coordena os ataques do grupo através da música.



POEMA CÔMICO



≥ 9

♣ Todos os aventureiros

SUCESSO: Os aventureiros ganham +2 para seu primeiro lançamento nesta rodada.

≥ 20: +2 extra no lançamento.

≤ 1: Os aventureiros sofrem -2 no seu próximo lançamento.

Você improvisa um péssimo poema sobre o inimigo; seu grupo dá gargalhadas.



CADÊNCIA



≥ 6

♣ 1

SUCESSO: Aumente o dano causado pelo alvo nesta rodada em 3x.

≥ 20: Adicionalmente, +3 no próximo lançamento do alvo.

≤ 1: Todos os aventureiros sofrem 1 ponto de dano.

Você decida a métrica lindamente, inspirando seu alvo.



PIZZICATO



≥ 7

♣ 1

SUCESSO: Cause dano igual à quantidade de dano que você sofreu nesta rodada (não incluindo Onda, antes das reduções).

≥ 20: Cause o dobro de dano.

≤ 1: Você sofre o dobro de dano nesta rodada.

Uma sequência de notas agudas e percussivas fazem seus inimigos se virarem contra eles mesmos.



POEMA DE FORÇA



≥ 6

♣ 1 aventureiro

SUCESSO: O alvo pode jogar uma habilidade extra da sua mão.

≥ 20: +4 para o lançamento do alvo.

≤ 1: O alvo não pode jogar nenhuma habilidade na próxima rodada.

Sua prosa os lembra das habilidades e da destreza deles.



SOLO MATADOR



≥ 5

♣ 1

SUCESSO: Cause 2 pontos de dano.

≥ 20: Cause o dobro de dano.

≤ 1: Sofra 2 pontos de dano.

Uma parede de som atinge o inimigo.



ACCELERANDO



≥ 7

♣ Todos os aventureiros

SUCESSO: Dobre o efeito de todos os Espólios usados nesta rodada.

≥ 20: Triplique o efeito

≤ 1: Espólios não podem ser utilizados nesta rodada.

Você aumenta o tempo da música - e a intensidade.

Música



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Música



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Música



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Música



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Música



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Música



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Música



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Música



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Música



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game



TOQUE DA ALVORADA



≥ 12

1 aventureiro

SUCESSO: O alvo recupera 6 pontos de vida.

≥ 20: O alvo recupera todos os pontos de vida perdidos.

≤ 1: O alvo sofre 3 pontos de dano.

Você toca um tom estimulante que revigora seu alvo.



CANÇÃO DE MARINHEIRO



≥ 7

Todos os aventureiros

SUCESSO: Os aventureiros recuperam 2 pontos de vida.

≥ 20: Recupere o dobro de pontos de vida.

≤ 1: Os inimigos recuperam 2 pontos de vida.

Você solta a voz com uma música popular de bar e eles acompanham, encorajados.



CANÇÃO DE HERÓIS



≥ 9

Todos os aventureiros

SUCESSO: Os aventureiros causam 1 ponto de dano extra nesta rodada.

≥ 20: Aumente o dano extra para 2.

≤ 1: Todos os aventureiros sofrem 1 ponto de dano.

Sua música relembra o seu grupo dos heróis de uma era passada.



CANÇÃO DO SILÊNCIO



≥ 11

Todos os inimigos

SUCESSO: Os inimigos causam 4 pontos de dano a menos nesta rodada.

≥ 20: Os aventureiros, também, causam 1 ponto de dano extra nesta rodada.

≤ 1: Os aventureiros causam 4 pontos de danos a menos nesta rodada.

Sua música termina abruptamente. Seus alvos são desencorajados.



SUSTENIDO



≥ 5

1

SUCESSO: O alvo não recebe dano nesta rodada.

≥ 20: Os aventureiros não sofrem dano nesta rodada.

≤ 1: Você sofre o dobro de dano nesta rodada.

Sua música ecoa, formando uma aura protetora em volta do alvo.



TRANSPOSIÇÃO



≥ 7

1

SUCESSO: Use o efeito de combate de um Espólio uma vez sem precisar descartá-lo.

≥ 20: Você pode usar dois Espólios uma vez sem descartá-los.

≤ 1: Você precisa descartar um Espólio ou sofrer 2 pontos de dano.

Uma aura musical encobre o item; uma duplicata aparece em seu lugar.



ANTECIPAR



≥ 5

Si mesmo

SUCESSO: Na próxima rodada, puxe uma habilidade extra e olhe a sua mão antes da rodada começar.

≥ 20: Puxe uma habilidade extra em adição ao efeito acima.

≤ 1: Você não pode jogar habilidades na próxima rodada.

Você se planeja e antecipa suas opções futuras.



FLECHA EM PARÁBOLA



≥ 8

1

SUCESSO: Cause 3 pontos de dano.

≥ 20: Cause o dobro de dano.

≤ 1: Sofra 3 pontos de dano.

Você mira pra cima, fazendo os ajustes para a distância e o vento.



MIRA CUIDADOSA



≥ 10

Si mesmo

SUCESSO: Jogue uma habilidade da sua mão.

Adicione +5 ao seu lançamento.

≥ 20: Considere aquela habilidade como = 20

≤ 1: Considere aquela habilidade como = 1

Você dá uma respirada funda e se concentra no seu alvo...

Música



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Música



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Música



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Música



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Música



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

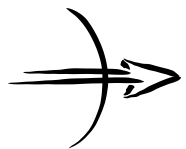
Música



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

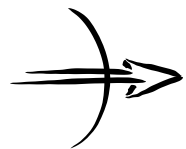
Distância



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

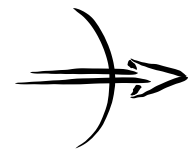
Distância



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Distância



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game



FLECHA PARALISANTE



≥ 8
⚡ 1

SUCESSO: Cause 2 pontos de dano.

O alvo recebe 1 ponto de dano extra de qualquer outra habilidade nesta rodada.

≥ 20: Cause o dobro de dano.

≤ 1: Sofra 3 pontos de dano.

Você atira uma flecha com extremidades serradas, desenvolvida para aleijar.



TIRO DE AVISO



≥ 9
⚡ 1

SUCESSO: Todo o dano que os inimigos te causariam nesta rodada (antes das reduções) é causado no alvo.

≥ 20: Cause o dobro de dano.

≤ 1: Todo o dano que os outros aventureiros sofreriam nesta rodada será sofrido por você.

Seu projétil cativa a atenção do olhar inimigo.. e de suas armas.



DESVIAR



≥ 8
⚡ Si mesmo

SUCESSO: Recupere 2 pontos de vida e não receba dano nesta rodada.

≥ 20: Recupere o dobro de pontos de vida.

≤ 1: Sofra 2 pontos de dano.

Você agilmente se move desviando do ataque.



FLECHA FLAMEJANTE



≥ 9
⚡ 1

SUCESSO: Cause 4 pontos de dano.

Caso o alvo permaneça com 1 ponto de vida após a Flecha Flamejante, cause 1 ponto de dano.

≥ 20: Cause o dobro de dano.

≤ 1: Sofra 4 pontos de dano.

A sua flecha disparada está em chamas.



OLHAR CONCENTRADO



≥ 4
⚡ Si mesmo

SUCESSO: +4 no seu próximo lançamento.

≥ 20: +4 extra para o lançamento.

≤ 1: -4 no seu próximo lançamento.

Parece que tem algo de errado com a armadura do seu inimigo...



TIROS PRECIPITADOS



≥ 5
⚡ 2

SUCESSO: Cause 1 ponto de dano.

≥ 20: Cause o dobro de dano.

< 5: Sofra 1 ponto de dano.

Muitas delas erram, mas algumas acham seus alvos.



MIRA ESTÁTICA



≥ 7
⚡ 1

SUCESSO: Cause dano igual ao nível do alvo.

≥ 20: Cause o dobro de dano.

≤ 1: Sofra 2 pontos de dano.

Você se firma e mira.



DERRUBAR



≥ 6
⚡ Si mesmo

SUCESSO: Recupere 2 pontos de vida, e puxe uma habilidade extra na próxima rodada.

≥ 20: Cure o dobro de pontos de vida.

≤ 1: Puxe uma habilidade a menos na próxima rodada.

Você leva a mão à sua aljava e puxa alguns truques.



À QUEIMA ROUPA



≥ 6
⚡ 1

SUCESSO: Cause 3 pontos de dano.

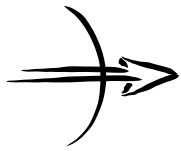
Sofra 2 pontos de dano cada vez que outro aventureiro causar dano no alvo nesta rodada.

≥ 20: Cause o dobro de dano.

≤ 1: Sofra 2 pontos de dano.

Chegar tão perto é arriscado, mas assim não há jeito de você errar.

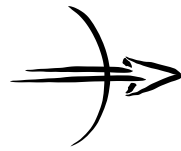
Distância



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

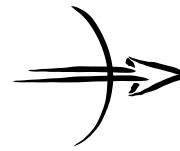
Distância



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

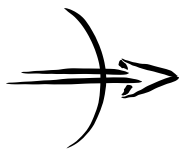
Distância



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

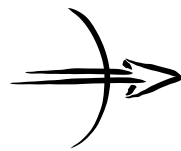
Distância



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

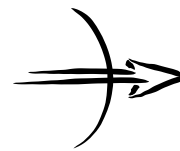
Distância



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

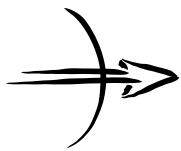
Distância



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

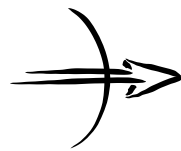
Distância



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

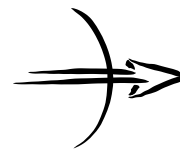
Distância



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Distância




Habilidade


EXPEDITION
the roleplaying card game

 TIRO PRECISO 

 ≥ 11
 1

SUCESSO: Cause 5 pontos de dano.

 ≥ 20 : Cause o dobro de dano.


 ≤ 1 : Sofra 5 pontos de dano.


*Todo inimigo tem um ponto fraco.
Você acredita ter visto um...*

 TIRO RÁPIDO 

 ≥ 7
 1

SUCESSO: Cause 2 pontos de dano e jogue uma habilidade da sua mão.

 ≥ 20 : Jogue essa habilidade novamente.

 ≤ 1 : Sofra 2 pontos de dano.


A ÚNICA SOLUÇÃO: mais flechas.


 REFLEXO 

 ≥ 7
 1

SUCESSO: Cause 2 pontos de dano.

Na próxima vez que o alvo sofrer dano nesta rodada, jogue a carta de cima do seu baralho de habilidades.

 ≥ 20 : Use o efeito do Reflexo novamente.


 ≤ 1 : Puxe duas habilidades a menos na próxima rodada.


Você reage com reflexos-relâmpago.

 TIRO LONGO 

 ≥ 11
 1



SUCESSO: Cause 5 pontos de dano.

 ≥ 20 : Cause o dobro de dano.


 < 11 : Sofra 2 pontos de dano.


Vale a pena um tiro.

 SINTA O VENTO 

 ≥ 6
 Si mesmo

SUCESSO: Puxe e jogue uma habilidade extra na próxima rodada.

 ≥ 20 : Também adicione +4 ao seu próximo lançamento.


 ≤ 1 : Você não pode jogar habilidades na próxima rodada.


Você abaixa sua arma e considera opções adicionais.

 FLECHA DIVIDIDA 

 ≥ 9
 2

SUCESSO: Cause 2 pontos de dano.

 ≥ 20 : Cause o dobro de dano.


 ≤ 1 : Sofra 2 pontos de dano.


Você respira e dispara; a flecha se parte no meio e fere dois alvos.

 TIRO ESPECIAL 

 ≥ 9
 1



SUCESSO: Cause 3 pontos de dano.

 ≥ 20 : Atinja 1 alvo extra.


 ≤ 1 : Sofra 3 pontos de dano.


Você pega uma flecha do chão e a dispara em seu alvo.

 RECUAR 


 ≥ 7
 Si mesmo

SUCESSO: Recupere 3 pontos de vida.

 ≥ 20 : Recupere o dobro de pontos de vida.

 ≤ 1 : Sofra 1 ponto de dano.

Você recua para recuperar o fôlego.

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

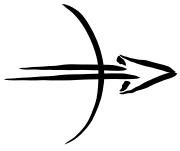
Sacudido, mas não mexido.

O DIPLOMATA ALCOÓLICO

HABILIDADES INICIAIS:

3 Música
3 Corpo-a-corpo

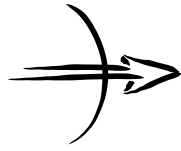
Distância



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

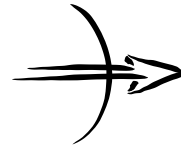
Distância



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

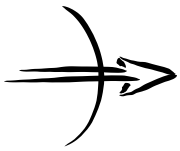
Distância



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

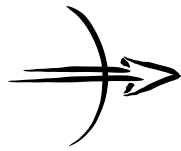
Distância



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

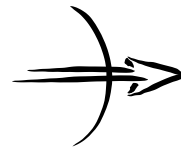
Distância



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Distância



Habilidade

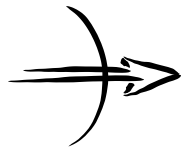
EXPEDITION
the roleplaying card game

EXPEDITION
the roleplaying card game

Aventureiro



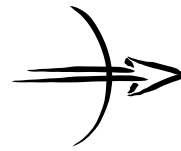
Distância



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

Distância



Habilidade

EXPEDITION
the roleplaying card game

O RECLUSO SORRATEIRO

HABILIDADES INICIAIS:

6 Distância

Bom em desviar de pessoas e de flechas também.

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

O SOLDADO ZELOSO

HABILIDADES INICIAIS:

6 Corpo-a-corpo

Lutando pela Rainha e pelo país.

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

O TROVADOR MÁGICO

HABILIDADES INICIAIS:

3 Música
3 Mágica

Armado com contos de sorte inacreditáveis.

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

O RATAZANA

HABILIDADES INICIAIS:

2 Distância
2 Corpo-a-corpo
2 Mágica

"Não é acumular, é estar preparado para qualquer coisa."

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

O CAÇADOR SELVAGEM

HABILIDADES INICIAIS:

4 Distância
2 Mágica

Um rastreador experiente, criado na floresta.

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

O CHEF FAMINTO

HABILIDADES INICIAIS:

3 Música
3 Distância

O inferno não tem tanta fome quanto um Chef faminto.

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

O MAGO CONFUSO

HABILIDADES INICIAIS:

6 Mágica

Um indivíduo estranho, mas um expert nos elementos.

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

O BARDO IRRITADIGO

HABILIDADES INICIAIS:

6 Música

Um tolo nervoso e amável.

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

O MONGE IDEALISTA

HABILIDADES INICIAIS:

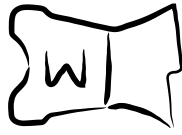
4 Corpo-a-corpo
2 Mágica

Comprometido com o correto, mesmo quando isso é errado.

♥ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

EXPEDITION
The roleplaying card game

Aventureiro



EXPEDITION
The roleplaying card game

Aventureiro



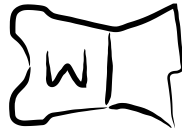
EXPEDITION
The roleplaying card game

Aventureiro



EXPEDITION
The roleplaying card game

Aventureiro



EXPEDITION
The roleplaying card game

Aventureiro



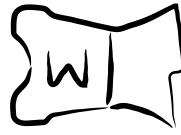
EXPEDITION
The roleplaying card game

Aventureiro



EXPEDITION
The roleplaying card game

Aventureiro



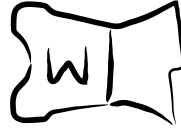
EXPEDITION
The roleplaying card game


Aventureiro




EXPEDITION
The roleplaying card game

Aventureiro




TROMBADINHA  10


Nível Bandido I
+1 de dano por 

ONDA: Não recebe dano de ataques Corpo-a-corpo nesta rodada.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

A arma deles é mantida em boa qualidade.


SALTEADOR  10


Nível Bandido I
+1 de dano por 

ONDA: -2 em todos os lançamentos nesta rodada.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Frequentemente faz emboscadas para mercadores viajantes.


ARQUEIRO  8

Nível Bandido I
+1 de dano por 

ONDA: Todos os aventureiros com os maiores pontos de vida sofrem 2 pontos de dano.

0 1 2 3 4 5 6 7

Um transgressor armado com um arco.


LADRÃO  8

Nível Bandido I

ONDA: O grupo precisa descartar 1 espólio ou todos os aventureiros sofrem 2 pontos de dano.

0 1 2 3 4 5 6 7

Definitivamente um personagem desonesto.


LÂMINA NOTURNA  20

Nível Bandido III

ONDA: Todos os aventureiros sofrem o dobro de dano dos inimigos nesta rodada.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Sua adaga emite um brilho fraco e pálido.

QUARTEL-MESTRE  18

Nível Bandido II

ONDA: Puxe 1 Espólio de nível 1 e coloque embaixo desta carta (máximo dois). Você recebe este Espólio se for vitorioso.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17


Nenhuma lei vai impedi-los.


A RAINHA DOS MORTOS


HABILIDADES INICIAIS:

2 Corpo-a-corpo
4 Mágica

Bela, mas letal.

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12


VETERANO  15


Nível Bandido II
+1 de dano por 

ONDA: O Veterano recupera 4 pontos de vida.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

Uma cicatriz feia atravessa seu rosto.

DELINQUENTE  14

Nível Bandido II
+1 de dano por 

ONDA: Todos os aventureiros com, no mínimo, um Espólio sofrem 2 pontos de dano.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Excepcionalmente velozes.

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandido



I

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandido



I

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandido



I

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandido



II

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandido



III

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandido



I

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandido



II

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandido



II

EXPEDITION
the roleplaying card game

Aventureiro



LOBO SELVAGEM

↻ 8

Nível Fera I

+1 de dano por 

ONDA: Todos os aventureiros lançam um dado. O lançamento mais baixo sofre 4 pontos de dano.

7
6
5
4
3
2
1
0

Lobos muito raramente viajam sozinhos...

VÍBORA VENENOSA

↻ 6

Nível Fera I

ONDA: Qualquer aventureiro que atacar a Víbora Venenosa nesta rodada sofre 4 pontos de dano.

5
4
3
2
1
0

Uma serpente venenosa com uma cabeça larga e triangular.

URSO SELVAGEM

↻ 10

Nível Fera I

+1 de dano por 

ONDA: Todos os aventureiros lançam um dado. O lançamento mais baixo sofre 2 pontos de dano.

9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

Uma fera de pêlo desgrenhado que habita as cavernas.

CAPITÃO

↻ 22

Nível Bandido IV

-2 de dano por 

ONDA: Adicione um Bandido de nível 1 aleatório ao combate e atualize a soma de níveis.

21
20
19
18
17
16
15
14

Sua posição foi alcançada através de traições.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

RATAZANA GIGANTE

↻ 15

Nível Fera III

ONDA: Todos os aventureiros devem descartar um Espólio caso tenham algum.

14
13
12
11
10
9
8
7

Um roedor de tamanho anormal!


0 1 2 3 4 5 6

LOBO PRÉ-HISTÓRICO

↻ 17

Nível Fera II

+1 de dano por 

-1 de dano por 

ONDA: Todos os aventureiros que jogaram habilidades de Corpo-a-corpo nesta rodada sofrem 2 pontos de dano.

16
15
14
13
12
11
10
9

Um predador ágil e líder da sua matilha.

0 1 2 3 4 5 6 7 8

BANDIDO DE ESTRADA

↻ 16

Nível Bandido II

+1 de dano por 

ONDA: Todos os aventureiros precisam descartar um Espólio caso tenham algum.

15
14
13
12
11
10
9
8

Geralmente é visto fugindo à cavalo com o seu Espólio.

0 1 2 3 4 5 6 7

LOBISOMEM

↻ 16

Nível Fera II

+1 de dano por 

-2 de dano por 

ONDA: Todos os aventureiros sofrem dano igual ao número de lobos em jogo.

15
14
13
12
11
10
9
8

Meio homem, meio lobo. Totalmente terrível em combate.

0 1 2 3 4 5 6 7

ARANHA

↻ 9

Nível Fera I

+1 de dano por 

-1 de dano por 

ONDA: Todas as habilidades mágicas causam 2 pontos de dano a menos nesta rodada.

8
7
6
5
4
3
2
1
0

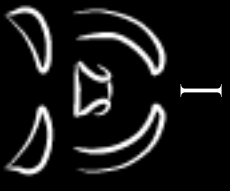
Um aracnídeo preto e cabeludo, grande como um escudo.

0

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Fera I

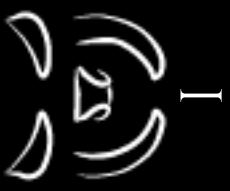


A stylized white line-art illustration of a creature's face with horns and a wide, toothy grin, set against a black background.

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Fera I




A stylized white line-art illustration of a creature's face with horns and a wide, toothy grin, set against a black background.

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Fera I

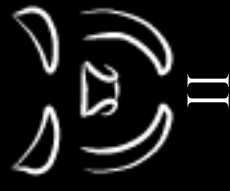


A stylized white line-art illustration of a creature's face with horns and a wide, toothy grin, set against a black background.

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Fera II




A stylized white line-art illustration of a creature's face with horns and a wide, toothy grin, set against a black background.

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Fera III



A stylized white line-art illustration of a creature's face with horns and a wide, toothy grin, set against a black background.

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandido IV



A stylized white line-art illustration of a creature's face with a leaf on its forehead, set against a black background.

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Fera I



A stylized white line-art illustration of a creature's face with horns and a wide, toothy grin, set against a black background.

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Fera II



A stylized white line-art illustration of a creature's face with horns and a wide, toothy grin, set against a black background.

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Bandido II



A stylized white line-art illustration of a creature's face with a leaf on its forehead, set against a black background.

URSA MATRARCA

Nível Fera III

ONDA: Todos os aventureiros com qualquer habilidade de Corpo-a-corpo ou de Distância em seus baralhos sofrem 2 pontos de dano.

Ela não hesitará em despedaçar o que parecer comestível.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

20

19

18

17

16

15

14

13

12

TROLL

Nível Fera IV

ONDA: O Troll recupera 6 pontos de vida.

- 0
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18

26

25

24

23

22

21

20

19

18

ARANHA GIGANTE

Nível Fera II

+1 de dano por ➔

ONDA: Todos os aventureiros sofrem dano igual ao número de aranhas em jogo.

Do tamanho de um cavalo, e muito menos agradável.

14

13

12

11

10

9

8

7

6

5

ANÕES DAS PROFUNDEZAS

Nível Criatura Mágica II

+1 de dano por ➔

-1 de dano por ➔

ONDA: Todas as habilidades mágicas, nesta rodada, também tem o próprio aventureiro como alvo.

Um anão corrompido pela energia negra.

0 1 2 3 4 5

14

13

12

11

10

9

8

7

6

COGUMELO MÁGICO

Nível Criatura Mágica I

+1 de dano por ➔

ONDA: -4 para todos os lançamentos nesta rodada.

Roxo, repleto de vinhas e emitindo um odor doentio.

6

5

4

3

2

1

0

DIABRETE

Nível Criatura Mágica I

+1 de dano por ➔

-1 de dano por ➔

ONDA: Nesta rodada, todo o dano Corpo-a-corpo será Mágico.

Uma minúscula pessoa verde com asas e dentes afiados.

7

6

5

4

3

2

1

0

ELFO KORRICAN

Nível Criatura Mágica I

ONDA: Não sofre danos por habilidades nesta rodada.

Uma criatura com nariz curvado de intenção maligna.

7

6

5

4

3

2

1

0

DIABRETE DO VAZIO

Nível Criatura Mágica II

+1 de dano por ➔

-1 de dano por ➔

ONDA: Todos os aventureiros sofrem 1 ponto de dano. O Diabrete do Vazio recupera vida igual à quantidade total de dano sofrido.

Seus olhos são poxos negros; ele acena com uma garra.

13

12

11

10

9

8

7

6

5

4

FADA BLUECAP

Nível Criatura Mágica I

+1 de dano por ➔

-1 de dano por ➔

ONDA: Nesta rodada, todo o dano Corpo-a-corpo será Mágico.

Uma fada voadora, propensa a explodir em fogo azul.

6

5

4

3

2


1

0

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Criatura Mágica



I

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Criatura Mágica




II

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Fera




III

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Criatura Mágica



II

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Criatura Mágica



I

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Fera



IV

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Criatura Mágica



I

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Criatura Mágica




II

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Fera



II

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

METAMORFO

Nível Criatura Mágica III

-1 de dano por 

ONDA: Coloque um Beast de nível 1 aleatório sobre o Metamorfo, atualizando o nível de combate. Ao reduzir os pontos de vida a 0, continue a lutar com o Metamorfo.

Sua forma desafia as explicações.

0 1 1 1 2 2 3 3 4 4 5 5 6 6

ESQUELETO ESPADACHIM

Nível Morto-Vivo II

+1 de dano por 

ONDA: Recupera 1 ponto de vida para cada Undead em jogo (incluindo aqueles com 0 pontos de vida).

Um esqueleto reanimado, treinado nas artes mortais.

0 1 2 3 4 5 6 7 7 8 8 9 9 10 10 11 11 12 12 13 13 14 14 15 15

MÃO ZUMBI

Nível Morto-Vivo I

ONDA: Caso tenha 0 pontos de vida, revive para 1/2 da vida.

Uma mão dissecada se move em sua direção.

0 0 1 1 2 2 3 3 4 4 5 5 6 6 7 7 8 8 9 9 10 10 11 11 12 12

ATRAVESSADOR DE FENDAS

Nível Criatura Mágica IV

-2 de dano de qualquer categoria

ONDA: O dano causado pelos aventureiros, nesta rodada, também é causado a eles mesmos.

A realidade se dobra em volta de um ser feito de energia.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 12 13 13 14 14 15 15 16 16 17 17 18 18 19 19 20 20

CAVEIRA FLUTUANTE

Nível Morto-Vivo I

+1 de dano por 

ONDA: Caso tenha 0 pontos de vida, revive para 1/2 da vida.

Uma caveira berrante sem corpo, envolta por uma névoa azul.

0 1 1 1 2 2 3 3 4 4 5 5 6 6 7 7 8 8 9 9 10 10 11 11 12 12

VIKING MORTO-VIVO

Nível Morto-Vivo II

+1 de dano por 

ONDA: Caso tenha 0 pontos de vida, revive para 1/2 da vida.

Um aventureiro feroz, de volta da terra dos mortos.

0 1 2 3 4 4 5 5 6 6 7 7 8 8 9 9 10 10 11 11 12 12

FOGO-FÁTUO

Nível Criatura Mágica I

+1 de dano por 


ONDA: Todos os aliados e inimigos sofrem 3 pontos de dano, incluindo o Fogo-fátuo.

Uma esfera fosforescente, que flutua lentamente.

0 0 1 1 2 2 3 3 4 4 5 5 6 6 7 7 8 8 9 9 10 10 11 11 12 12

SÁTIRO

Nível Criatura Mágica III

ONDA: Todos os aventureiros lançam um dado. O próximo lançamento de quem teve o lançamento mais baixo automaticamente será um  = 1.

Uma criatura mágica ruiva com patas de bode.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 12 13 13 14 14 15 15 16 16 17 17 18 18 19 19 20 20

RATAZANA ESQUELÉTICA

Nível Morto-Vivo II

ONDA: Caso tenha 0 pontos de vida, revive para 1/2 da vida.

Uma misteriosa névoa azul encobre os ossos de uma ratazana morta.

0 0 1 1 2 2 3 3 4 4 5 5 6 6 7 7 8 8 9 9 10 10 11 11 12 12

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Morto-Vivo I



10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Morto-Vivo II




10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Criatura Mágica III



10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Morto-Vivo II



10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Morto-Vivo I




10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Criatura Mágica IV



10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Morto-Vivo II



10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Criatura Mágica III



10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

0 30
1 29
2 28
3 27
4 26
5 25
6 24
7 23
8 22
9 21

EXPEDITION
the roleplaying card game

Criatura Mágica I



10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

VAMPIRO

Nível Morto-Vivo III

ONDA: Todos os aventureiros sofrem 1 ponto de dano. O Vampiro recupera pontos de vida igual ao total de dano causado.

Uma capa, presas, e muito interessado em sangue.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

22

21

20

19

18

17

16

15

14

MAGO ESQUELETO

Nível Morto-Vivo III

ONDA: Todos os aventureiros sofrem 1 ponto de dano por cada Undead em jogo (incluindo aqueles com 0 pontos de vida).

Uma vez um feiticeiro, agora uma casca de ira e mágica.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

18

17

16

15

14

13

12

11

10

ZUMBI

Nível Morto-Vivo I

+1 de dano por 

ONDA: Caso tenha 0 pontos de vida, revive para 1/2 da vida.

Esta falando algumas partes do corpo importantes.

8

7

6

5

4


3

2


1

0


 Vida/Recuperar vida


 Lançamento de dado D20

 Alvo(s)


 Dano / Ataque

 Habilidades Corpo-a-corpo

 Habilidades à Distância

 Habilidades Mágicas

 Habilidades de Música

 Pegar / Jogar cartas

I/II/III/IV Nível

LICH

Nível Morto-Vivo IV

-2 de dano por 

ONDA: Adicione um Undead de nível 1 aleatório ao combate e atualize a some de níveis.

A morte é apenas uma inconveniência para esta alma atada.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

20

19

18

17

16

15

14

13

12

ALMA PENADA

Nível Morto-Vivo II

Imune a danos

ONDA: Não é imune a danos nesta rodada.

A Alma Penada permanece escondida até que esteja pronta para atacar.

6

5

4


3

2


1

0


 Vida/Recuperar vida


 Lançamento de dado D20


 Alvo(s)


 Dano / Ataque

 Habilidades Corpo-a-corpo

 Habilidades à Distância

 Habilidades Mágicas

 Habilidades de Música


 Pegar / Jogar cartas

I/II/III/IV Nível


 Vida/Recuperar vida


 Lançamento de dado D20


 Alvo(s)


 Dano / Ataque

 Habilidades Corpo-a-corpo

 Habilidades à Distância

 Habilidades Mágicas

 Habilidades de Música


 Pegar / Jogar cartas

I/II/III/IV Nível


 Vida/Recuperar vida


 Lançamento de dado D20


 Alvo(s)


 Dano / Ataque

 Habilidades Corpo-a-corpo

 Habilidades à Distância

 Habilidades Mágicas

 Habilidades de Música

 Pegar / Jogar cartas

I/II/III/IV Nível

30
29
28
27
26
25
24
23
22
21

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

EXPEDITION
the roleplaying card game

Morto-Vivo



III

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

30
29
28
27
26
25
24
23
22
21

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

EXPEDITION
the roleplaying card game

Morto-Vivo



III

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

30
29
28
27
26
25
24
23
22
21

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

EXPEDITION
the roleplaying card game

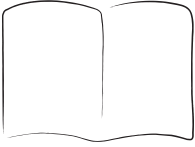
Morto-Vivo



I

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Assistente



EXPEDITION
the roleplaying card game

30
29
28
27
26
25
24
23
22
21

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

EXPEDITION
the roleplaying card game

Morto-Vivo



IV

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

30
29
28
27
26
25
24
23
22
21

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

EXPEDITION
the roleplaying card game

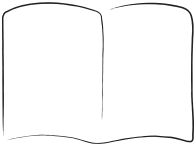
Morto-Vivo



II

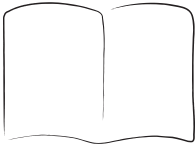
10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Assistente



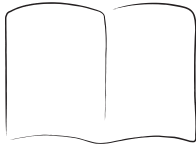
EXPEDITION
the roleplaying card game

Assistente




EXPEDITION
the roleplaying card game

Assistente




EXPEDITION
the roleplaying card game


 Vida/Recuperar vida


 Lançamento de dado D20


 Alvo(s)


 Dano / Ataque

 Habilidades Corpo-a-corpo

 Habilidades à Distância


 Habilidades Mágicas

 Habilidades de Música


 Pegar / Jogar cartas

I/II/III/IV Nível


 Vida/Recuperar vida


 Lançamento de dado D20


 Alvo(s)


 Dano / Ataque

 Habilidades Corpo-a-corpo

 Habilidades à Distância

 Habilidades Mágicas

 Habilidades de Música

 Pegar / Jogar cartas

I/II/III/IV Nível

AMULETO DA SORTE

Nível Item I

Uso único

Usar a qualquer momento

+4 no seu próximo lançamento.

Uma bugiganga de metal encantada com a sorte de um deus.

LASCA DE GELO

Nível Item I

Uso único

Usar a qualquer momento

Cause 3 pontos de dano Mágico em um alvo.

Uma estaca de gelo perigosamente afiada.

CERVEJA BLACKBRIAR

Nível Item I

Uso único

Usar a qualquer momento

ESCOLHA UM:

1 alvo recupera 4 pontos de vida.

OU

Todos os aventureiros recuperam 1 ponto de vida.

Esta bebida aguada roxa tem um aroma doce.

HIDROMEL

Nível Item I

Uso único

Usar a qualquer momento

ESCOLHA UM:

+2 para o próximo lançamento de todos os aventureiros.

OU

Todos os aventureiros causam 1 dano extra nesta rodada.

Uma bebida alcoólica amarela parecida com mel.


POÇÃO DE BARGANHA


Nível Item I

Uso único

Usar a qualquer momento

Lance um dado.

 ≥ 7 : Você recupera 5 pontos de vida.

 ≤ 7 : Você sofre 1 ponto de dano.

Supostamente é pra ter pequenas manchas marrons flutuando nela.

ALAÚDE MÁGICO

Nível Item I

Uso único

Usar a qualquer momento

ESCOLHA UM:

+5 em seu próximo lançamento.

OU

2 Alvos sofrem 2 pontos de dano de Música.

Cordas encantadas produzem uma melodia lindíssima.

CARNE DE VEADO

Nível Item I

Uso único

Usar a qualquer momento

1 alvo recupera 5 pontos de vida.

Salgado e delicioso.

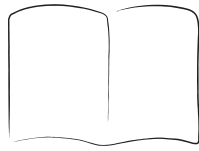
Item



I

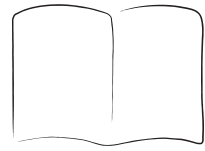
EXPEDITION
the roleplaying card game

Assistente



EXPEDITION
the roleplaying card game

Assistente



EXPEDITION
the roleplaying card game

Item



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Item



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Item



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Item



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Item



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

Item



I

EXPEDITION
the roleplaying card game

BOLACHA DURA

Nível Item I

Uso único

Usar a qualquer momento

ESCOLHA UM:

1 alvo recupera 4 pontos de vida.

OU

1 alvo sofre 4 pontos de dano de Distância.

Pode ter gosto de uma meia velha, mas pelo menos é comestível.

RUNA ANCESTRAL

Nível Item I

Uso único

Usar a qualquer momento

ESCOLHA UM:

Cancelar um evento Onda

inimigo.

OU

1 alvo sofre 4 pontos de dano Mágico.

A runa salta da pedra e envolve o alvo.

PERGAMINHO DA BOLA DE FOGO

Nível Item I

Uso único

Usar a qualquer momento

ESCOLHA UM:

1 alvo sofre 3 pontos de dano

Mágico.

OU

3 alvos sofrem 1 ponto de dano Mágico.

Um pergaminho mágico ancestral desenvolvido para canalizar o fogo Eldritch.

LASCA DE ENERGIA

Nível Item I

Uso único

Usar a qualquer momento

1 alvo sofre 2 pontos de dano da categoria que você escolher.

Um cristal feito inteiramente de energia.

PERGAMINHO DA REPETIÇÃO

Nível Item I

Uso único

Usar a qualquer momento

Uma habilidade utilizada com sucesso ou uma ação automaticamente tem sucesso novamente em um outro alvo.

Você repentinamente tem esta estranha sensação de Déjà vu...

PERGAMINHO DA VISÃO 3

Nível Item I 2

3 usos 1

Usar a qualquer momento

Ignore o modificador de dano de um alvo nesta rodada.

Veja através dos disfarces e armaduras.

CETRO RELÂMPAGO

Nível Item I

Uso único

Usar a qualquer momento

Todo dano Mágico desta rodada é redirecionado a 1 alvo.

Uma haste de metal encantada para atrair energia mágica.

CORDA RESISTENTE

Nível Item I

Uso único

Usar a qualquer momento

ESCOLHA UM:

Reduzir o dano causado pelos inimigos, nesta rodada, por 2.

OU

Puxar e jogar uma habilidade extra.

Uma comprida corda resistente. Útil para escapar de situações complicadas.

PEDRA FAÍSCA 3

Nível Item II 2

3 usos 1

Usar 1 vez por rodada

1 alvo sofre 2 pontos de dano Mágico.

Uma pedra encantada capaz de descarregar uma energia imensa.

Item



I

EXPEDITION  the roleplaying card game

Item



I

EXPEDITION  the roleplaying card game

Item



I

EXPEDITION  the roleplaying card game

Item



I

EXPEDITION  the roleplaying card game

Item



I

EXPEDITION  the roleplaying card game

Item



I

EXPEDITION  the roleplaying card game

Item



II

EXPEDITION  the roleplaying card game

Item



I

EXPEDITION  the roleplaying card game

Item



I

EXPEDITION  the roleplaying card game

CRISTAL NEGRO

Nível Item II

Uso único

Usar a qualquer momento

ESCOLHA UM:

Os aventureiros não sofrem dano nesta rodada.

OU

+10 no seu próximo lançamento.

Um pequeno cristal negro aproximadamente do tamanho do seu punho.

POÇÃO DE HEROÍSMO

Nível Item II

Uso único

Usar a qualquer momento

ESCOLHA UM:

1 alvo recupera 6 pontos de vida.

OU

Cancele um evento Onda inimigo.

A garrafa é opaca e tem um forte odor de urina. Hmm.

ERVA-MOURA

Nível Item II

Uso único

Usar a qualquer momento

1 alvo sofre 4 pontos de dano

Corpo-a-corpo.

Cause o dobro de dano caso o alvo tenha 8 pontos de vida ou menos.

Uma garrafa de líquido amarelado. Você decide não cheirá-la.

DROGA MISTERIOSA

Nível Item II

Uso único

Usar a qualquer momento

Você aprende uma habilidade.

Lance um dado.

≥ 16 : Você pode jogar a habilidade imediatamente como

$= 20$.

$10-15$: Você pode jogar a habilidade imediatamente.

≤ 9 : Você deve jogar a habilidade imediatamente em si mesmo.

O vendedor de rua misterioso disse que ela era da mais alta qualidade...

PERGAMINHO DA NEGAÇÃO

Nível Item II

Uso único

Usar a qualquer momento

ESCOLHA UM:

Cancelar um evento Onda inimigo.

OU

Cancelar 1 efeito, ataque, dano ou habilidade em 1 alvo.

Um encantamento mágico que imobiliza um objeto em sua trajetória.

PERGAMINHO DO ACASO

Nível Item II

Uso único

Usar a qualquer momento

Torne um ≤ 1 em $= 20$.

A matemática não bate, mas você se sente estranhamente confiante sobre ela.

ESPELHO LOCALIZADOR

Nível Item II

Uso único

Usar a qualquer momento

ESCOLHA UM:

Dobre o dano causado por qualquer habilidade.

OU

Na próxima rodada, todos os aventureiros podem puxar e olhar para as suas habilidades antes da rodada começar.

Uma névoa mágica se agita dentro do espelho.

LIVRO EMPOEIRADO

Nível Item II

Uso único

Usar a qualquer momento

Cada aventureiro pode descartar uma habilidade do seu baralho de habilidades para aprender uma nova habilidade do mesmo baralho.

Um livro antigo que não foi limpo a anos, ainda assim é surpreendentemente relevante.

CÁPSULA DO DESTINO 20

Nível Item II 19

Uso único 18

Usar a qualquer momento 17

IMEDIATAMENTE: 16

LANCE E REGISTRE O 15

RESULTADO. 14

USO: Troque o resultado de 13

qualquer lançamento pelo 12

registrado. 11

10

9

8

A descrição na caixa diz que ela 8

irradia "energia do tempo". Seja 7

lá o que isto signifique... 6

1 2 3 4 5 6

Item



II

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Item



II

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Item



II

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Item



II

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Item



II

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Item



II

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Item



II

EXPEDITION 
the roleplaying card game
Namensgeber Uriah Brown

Item



II

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Item



II

EXPEDITION 
the roleplaying card game

WEYSTONE

Nível Item III

Uso único

Usar a qualquer momento

ESCOLHA UM:

Redirecione uma habilidade ou efeito de um alvo para outro.

OU

Remova um alvo do combate (nível máximo 3).

Uma pedra porosa, exibindo símbolos mágicos entalhados.


DECORAÇÃO MÁGICA

Nível Item III

Uso único

Usar a qualquer momento

Torne qualquer lançamento em

 = 20.

Redondo, liso e muito distrativo quando usado.

JÓIA DE DIFRAÇÃO

Nível Item III

Uso único

Usar a qualquer momento

Sua próxima habilidade pode atingir qualquer número de alvos.

Esta jóia divide a luz adjacente em cores brilhantes.

ELIXIR

Nível Item III

Uso único

Usar a qualquer momento

ESCOLHA UM:

1 alvo recupera 10 pontos de vida.

OU

Todos os aventureiros recuperam 3 pontos de vida.

Uma potente e elétrica bebida azul, forte o suficiente para levantar os mortos.

JÓIA DO EQUILÍBRIO

Nível Item III

Uso único

Usar a qualquer momento

Reduza ou recupere a vida de 1 alvo até a 1/2.

Facetas únicas se iluminam uma de cada vez enquanto você vai virando-a em sua mão.

Item



III

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Item



III

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Item



III

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Item



III

EXPEDITION 
the roleplaying card game

Item



III

EXPEDITION 
the roleplaying card game